

## BAB VI

### PENUTUP

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses pembangunan aplikasi tugas akhir ini.

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pembangunan aplikasi pengenalan dan perencanaan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta berhasil dibangun dengan judul Tripp terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

#### 6.2. Saran

Berdasarkan proses pembangunan yang telah dilakukan hingga proses pengujian, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih terhadap aplikasi Tripp yang telah dibuat sebagai berikut:

1. Sistem diharapkan bisa dikembangkan lebih dengan data yang lebih banyak dan penambahan proses *budgeting* pada pengenalaan.
2. Pengembangan *multi platform*.

## Daftar Pustaka

Android Central, 2014. *Android History*. [Online]  
Available at: <http://www.androidcentral.com/android-history>  
[Accessed 9 June 2016].

Barakati, D. P., 2013. *DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*, Manado: ejournal.unsrat.ac.id.

CyberAlert® LLC, 1999. <http://www.cyberalert.com/>.  
[Online]  
Available at:  
<http://www.cyberalert.com/blog/index.php/user-generated-content-is-what-millennials-trust-and-remember-study-reveals/>  
[Accessed 08 11 2016].

Google, 2013. *Download Android Studio and SDK Tools | Android Studio*. [Online]  
Available at:  
<https://developer.android.com/studio/index.html>  
[Accessed 9 June 2016].

Google, 2014. *Android History*. [Online]  
Available at: <https://www.android.com/history/>  
[Accessed 9 June 2016].

Harijanto, F. & Widyantera, H., 2008. SISTEM PEMANTAUAN POSISI MOBIL MENGGUNAKAN GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS) BERBASISKAN RADIO FREKUENSI. *GEMATEK JURNAL TEKNIK KOMPUTER*, 10(1), pp. 11-20.

Lobato, R., Thomas, J. & Hunter, D., 2011. Histories of User-Generated Content : Histories of User-Generated Content:. *International Journal of Communication*, V(5), pp. 899-914.

Meiliana, Nugraha, K. & Liemunandar, K., 2014. PERENCANAAN DAN PENJADWALAN PARIWISATA DENGAN KONSEP JEJARING SOSIAL. *ComTech*, 5(2), pp. 593-600.

Mohd, N. S., Ismail, H. N. & Halim, N. A., 2015. Mobile Augmented Reality: A Tool for Effective Tourism Interpretation in Enhancing Tourist Experience at Urban Tourism Destination. *INTERNATIONAL JOURNAL OF BUILT ENVIRONMENT AND SUSTAINABILITY*, II(3), pp. 237-244.

Nurhayati,, N. & Kurnia, D. A., 2010. Program Aplikasi Perencanaan Wisata dengan menggunakan PHP dan MySQL untuk objek wisata di kota Cirebon. *Jurnal Online ICT STMIK IKMI*, I(1), pp. 24-28.

Oxford University Press, n.d.  
<https://en.oxforddictionaries.com/>. [Online]  
Available at:  
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/smartphone>  
[Accessed 31 10 2016].

Prasetio, Y. L. et al., 2014. PENGEMBANGAN APLIKASI PENJADWALAN WISATA HARIAN PADA SMARTPHONE DENGAN PENDEKATAN SCRUM. *ComTech*, 5(2), pp. 534-543.

Republika, 2015. <http://www.republika.co.id>. [Online]  
Available at: <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/travelling/14/03/12/n2bx8u-menparekraf-wisatawan-kesulitan-cari-informasi-wisata-indonesia>  
[Accessed 06 11 2016].

Rizal, S., Retnadi, E. & Ikhwana, A., 2013. Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi OBjek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, X(1), pp. 1-14.

Setiawan, E., 2012. <http://kbbi.web.id/>. [Online]  
Available at: <http://kbbi.web.id/rencana>  
[Accessed 31 10 2016].

Sprout Social, Inc., 2016. <http://sproutsocial.com>. [Online]  
Available at: <http://sproutsocial.com/insights/user-generated-content-guide/>  
[Accessed 08 11 2016].

Technopedia Inc, 2016. *What is User-Generated Content (UGC)*. [Online]

Available at:

<https://www.techopedia.com/definition/3138/user-generated-content-ugc>

[Accessed 9 June 2016].

Zendrato, R. R. P., Wahyudi, A. T. & Wicaksana, B. I. A., 2016. IMPLEMENTASI SEMANTIC TRIP PLANNING DALAM PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PERENCANAAN PERJALANAN WISATA DI WILAYAH EKS-KARESIDENAN SURAKARTA. *Techno*, 17(1), p. 001 - 007.

